NES-B3-NOE

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

SPIELANLEITUNG

T

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette,, "DIE SCHÖNE UND DAS BIEST" für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

Wir schiagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

DER FLUCH DER BESTIE ---- 4
EIN SPIEL BEGINNEN ---- 5
WIE DAS BIEST GESTEUERT WIRD ---- 6
DER BILDSCHIRM ---- 8
DIE GEGENSTÄNDE ---- 9
GEGNER ---- 10
DIE SPIELSTUFEN ---- 12
TIPS ---- 13

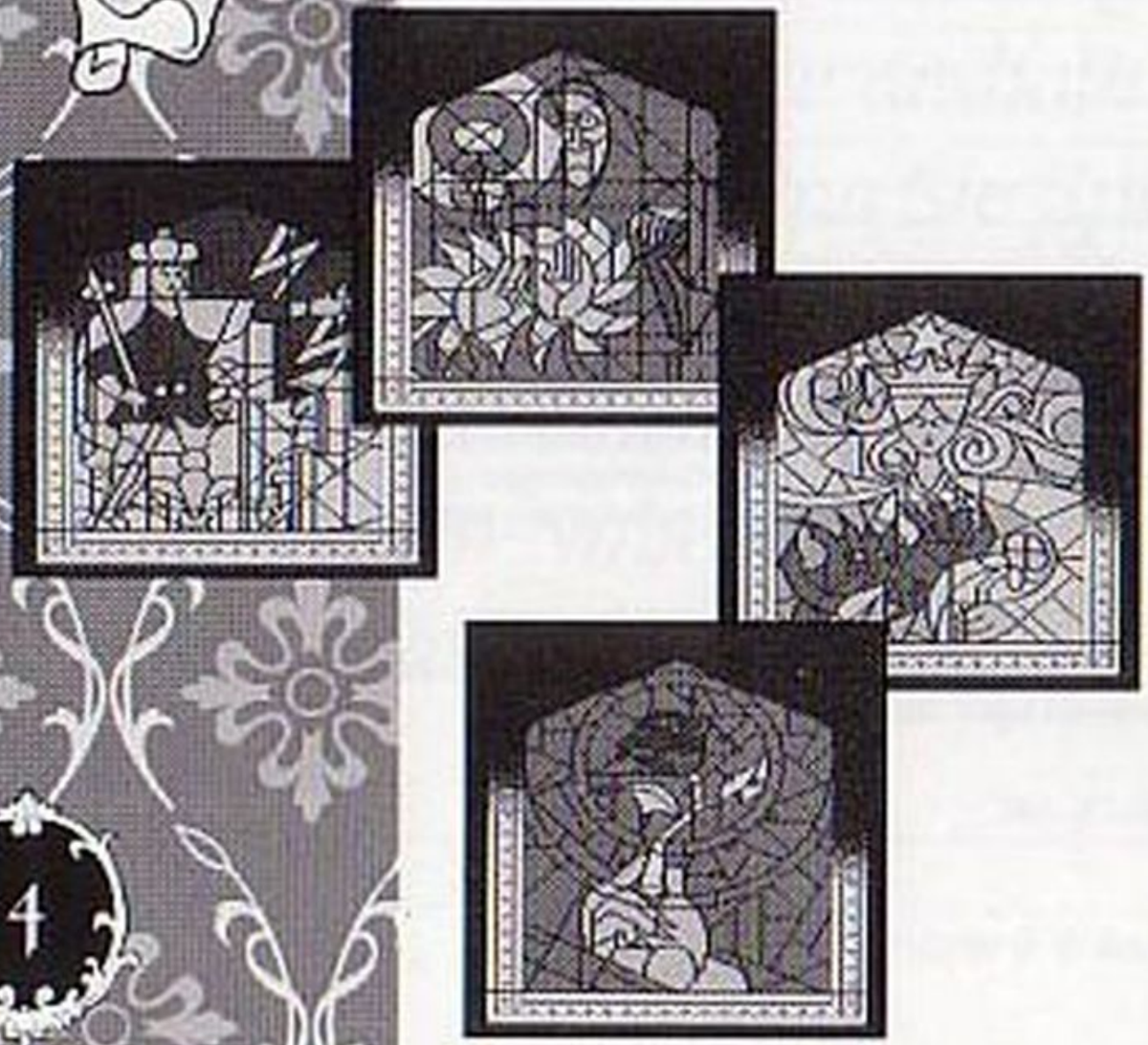
Zur Beachtung:

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

Hudson Soft® is a trademarks of Hudson Soft Co., Ltd.
©1994 Hudson Soft Co., Ltd.
©1994 The Walt Disney Company
©1991 WDMC/WOND
Nintendo Entertainment system® is a trademark of Nintendo Co., Ltd.

DER FLUCH DER BESTIE



Ein egoistischer Prinz wurde von der Magie einer Zauberin in eine scheußliche Bestie verwandelt. Zusätzlich wurden auch alle seine Bediensteten in Haushaltsgegenstände verzaubert.

Bevor die Zauberin wieder ging, gab sie dem Prinzen eine Rose in die Hand.

"Diese Rose wird blühen bis zu Deinem 21. Geburtstag. Bis dahin mußt Du jemanden finden, den Du wirklich liebst und der Deine Liebe erwidert. Sollte es Dir nicht gelingen, wirst Du für alle Zeiten verdammt sein, Dein Leben als Bestie zu verbringen.

Kann die Bestie den Fluch brechen, bevor es zu spät ist ?

EIN SPIEL BEGINNEN

Stecke "die Schöne und das Biest"-Kassette in den Einschubschacht des Nintendo Entertainment Systems und betätige den POWER-Knopf. Ein kurzer Vorspann wird erscheinen. Um diesen Vorspann zu überspringen, drücke auf den START-Knopf. Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücke die START-Taste noch einmal, und das Spiel wird beginnen.

WIE DAS BIEST GESTEUERT WIRD

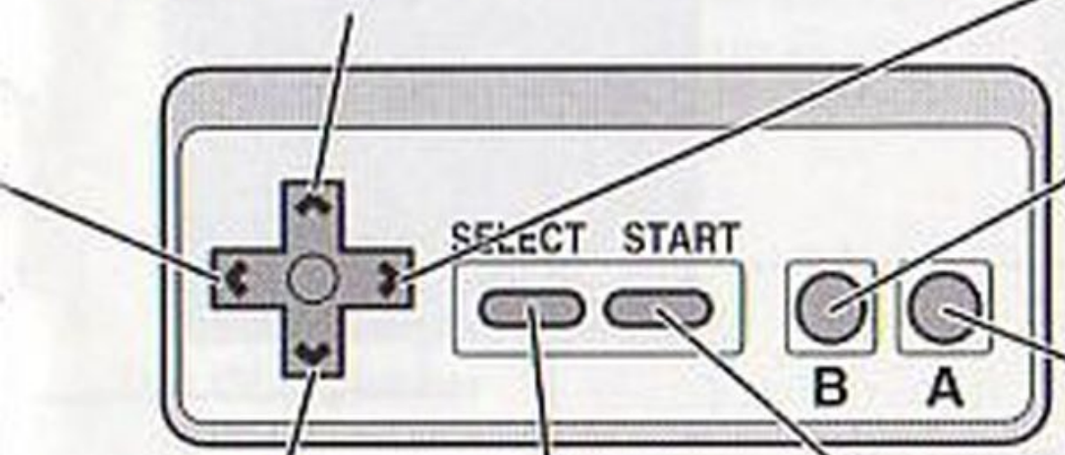
Links:
Bewegung nach links. Bewegt das Biest nach links, um im Spezial Level einen Schneeball zu fangen.

DAS BRÜLLEN

Das Drücken des SELECT-Knopfes für eine kurze Zeit und das anschließende Loslassen des Knopfes verusacht ein Brüllen. Das Brüllen 'friert' die meisten Gegner ein. Dieses ermöglicht ein leichteres Treffen.

Hoch:
Nach oben schauen. Nach oben klettern. Zieht das Biest von hängenden Positionen nach oben.

Rechts:
Bewegung nach rechts. Bewegt das Biest nach rechts, um im Spezial Level einen Schneeball zu fangen.



B-KNOPF
Schlagen. Bekomme die Blasebälge von Mrs. Pott. Schieße Wasser aus Mrs. Potts Blasebälgen.

A-KNOPF
Springen. Erlaubt es dem Biest, auf Wände oder Vorhänge zu springen. In hängenden Positionen läßt das Biest los.

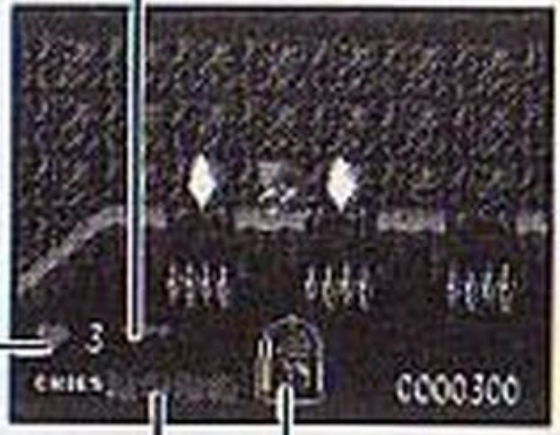
SELECT-KNOPF
Halte ihn kurze Zeit gedrückt, um zu brüllen.

START-KNOPF
Drücke einmal während des Spiels für Pause. Ein zweites Drücken setzt das Spiel fort.

Runter:
Ducken. Runterschauen und Runterklettern.

DER BILDSCHIRM

Die kleinen Herzen:
Die Anzahl der kleinen Herzen zeigt an, wieviele Herzen der Spieler im aktuellen Spiel aufgesammelt hat. Wenn 5 Herzen gesammelt wurden, erhält der Spieler einen Extra-Versuch.



Das Herz:
Das Biest startet jedes Spiel mit drei Versuchen. Im unterem linken Rand des Bildschirms steht ein Herz mit einer nachfolgenden Zahl. Diese Zahl zeigt an, wieviele Versuche im aktuellen Spiel übrig sind.

Die vier Rosen:
Die 4 Rosen in der unteren linken Ecke zeigen die Gesundheit des Biests an. Wenn alle 4 Rosen weg sind, geht ein Versuch verloren.

DIE GEGENSTÄNDE

Spiegel:
Erlaubt dem Spieler anzusehen, was ihn in Zukunft erwartet.

Rosenblatt:
Gibt dem Spieler Extra Zeit, um den Level zu beenden.

Herz:
Wenn der Spieler fünf Herzen gesammelt hat, erhält er einen zusätzlichen Versuch.

DIE BÜCHER

Die Glasglocke
Das Biest startet jede Runde mit einer blühenden Zauberrose. Diese zeigt Deine Zeit an. Du mußt den Level beenden, bevor die Rose völlig verblüht ist. Wenn die Rose verblüht sein sollte, wird das Biest einen Versuch verlieren.

Jedes Buch zählt 100 Punkte. Wenn die Bücher in der Reihenfolge rot, gelb, rosa und blau gesammelt werden, zählen sie 100,200,400 und 1000 Punkte.

GEGNER

Spinnen
500 Punkte

Fledermäuse
500 Punkte

Ratten
1,000 Punkte
Drücke schnell links und rechts, um zu entkommen

Frösche
500 Punkte

Wölfe
1,000 Punkte

VERZAUBERTE GEGNER

Kerze
unbesiegbar

Lauernde Helme
500 Punkte

Schwertmänner
unbesiegbar

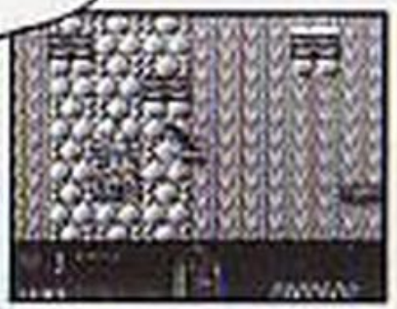
Fliegende Bücher
500 Punkte

Kriechende Bücher
500 Punkte

Fliegende Statuen
500 Punkte

DIE SPIELSTUFEN

Kapitel 1
Das Biest sucht "Belle" in den Schloßhallen.



Kapitel 2
In der dunklen Nacht lauern Wolfsrudel, während das Biest im Wald nach "Belle" sucht.

Kapitel 3
Zwei Herzen entfernen sich. Um Belles Liebe zu gewinnen, sucht das Biest nach einem Geschenk.

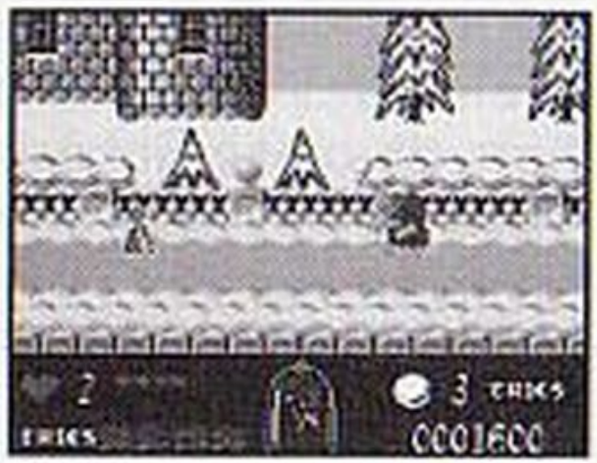
Kapitel 4
Feuer des Haßes
Entfesselter Zorn.

TIPS

Es ist fast immer sinnvoll, nach oben und unten zu schauen, bevor man springt. Blöcke von anderer Farbe und einige Vorhänge können zum Klettern benutzt werden. Während des Kampfes schaut der laufende Ritter auf Mrs. Pott. Drücke schnell links und rechts, um freizukommen, wenn Dich die hängenden Ranken im Untergrund angreifen. Wenn das Biest einen besonders weiten Sprung durchführt, ist es am besten, "hoch" zu drücken in dem Moment, wo das Biest am Ziel ankommt. Dadurch kann man sich an der Plattform festhalten. An der Spitze des Schloßes ist es notwendig, einen besonders weiten Sprung durchzuführen, um die Ausgangstür zu finden. Achte auf LeFou und seine gefährliche Waffe. Du mußt auf die Spitze des Schloßes rennen, um den Endkampf auszutragen.

SPEZIAL LEVEL

Auf dem Hof hast Du die Möglichkeit, viele Punkte zu erreichen, wenn Du die vielen Schneebälle hintereinander auffängst, die "Belle" Dir zuwirft. Für den ersten Schneeball gibt es 100 Punkte, für den zweiten 200, den dritten 400 und für alle späteren 1,000 Punkte. Das Zählen beginnt wieder bei 100, wenn Du einen Ball verfehlt hast. Um einen Schneeball zu fangen, bewege das Biest unter den Ball. Aber sei vorsichtig... bei drei Fehlversuchen verlierst Du einen Versuch und mußt außerdem den Level noch einmal von vorne beginnen.



⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET !

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™(NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller ihres TV-Geräts.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim Deutschland

Disney SOFTWARE

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
©1994 HUDSON SOFT
©1994 The Walt Disney Company
©1991 WDMCAWOND
All Rights Reserved

Printed in Japan